

16-19 Mart 2026 Toplantı Notları

Montessori

Haftalık Montessori müfredatı her çocuk için, ayrı ayrı, bireysel olarak hazırlandı.

Açılış Toplantısı

6 Yaş

Saat olmasaydı hayatımız oldukça farklı olurdu. Çünkü saatler zamanı düzenlememize yardımcı olur. Saatlerin olmadığı bir dünyada şu durumlar yaşanabilirdi:

Günlük Hayatta

- İnsanlar **okula, işe veya randevulara tam zamanında gitmekte zorlanırdı.**
- Günlük işler **daha düzensiz** olurdu.
- İnsanlar zamanı tahmin etmek için **güneşe veya gölgeye bakmak zorunda kalırdı.**

Ulaşımında

- Otobüs, tren ve uçakların **kalkış saatlerini ayarlamak zorlaşırdı.**
- Yolculuklar daha **karışık ve düzensiz** olurdu.

Okul ve İş Hayatında

- Derslerin ne zaman başlayıp biteceğini belirlemek zor olurdu.
- Çalışma saatleri **planlanamazdı.**

Bilim ve Teknolojide

- Bilimsel çalışmalar ve deneylerde **zaman ölçmek zorlaşırdı.**
- Teknoloji ve iletişim sistemleri **daha yavaş gelişebilirdi.**

İnsanlar Zamanı Nasıl Anlardı?

Saatler olmasaydı insanlar zamanı anlamak için:

- **Güneş saatini**
- **Kum saatini**
- **Su saatini**
- Güneşin doğuşu ve batışını

kullanabilirdi.

Kısaca:

Saatler olmasaydı hayat daha düzensiz olur ve zamanı planlamak çok zorlaşırdı.

5 Yaş



Okul Öncesinde Takvim Nasıl Anlatılır?



1. Günlük Takvim Rutini Oluşturma

Her sabah sınıfta kısa bir “**takvim zamanı**” yapılabilir.

Öğretmen çocuklara sorar:

- Bugün **ayın kaç**ı?
- Bugün **hangi gün**?
- Bugün **hava nasıl**?

Çocuklar takvim panosunda:

- gün kartını
- tarih kartını
- hava durumu resmini

yerine koyar.



2. Görsel ve Renkli Takvim Kullanma

Okul öncesinde takvim **renkli, resimli ve büyük** olmalıdır.

Takvimde bulunabilecek görseller:

- Güneş, bulut, yağmur resimleri
- Mevsim görselleri
- Günleri temsil eden renkler
- Doğum günü işaretleri

Bu görseller çocukların **zamanı somutlaştırmasına** yardımcı olur.



3. Takvim Oyunları

Çocukların öğrenmesini kolaylaştırmak için oyunlar kullanılabilir.

Örnekler:

- “Dün ne yaptık?” oyunu
- “Yarın ne olacak?” sohbeti
- Günleri sıraya koyma oyunu
- Mevsim kartlarını eşleştirme



4. Özel Günleri İşaretleme

Takvimde bazı günler işaretlenebilir:

- doğum günleri
- bayramlar
- geziler
- sınıf etkinlikleri

Bu yöntem çocukların **takvimle bağ kurmasını** sağlar.

5. Basit Kavramlarla Anlatma

Okul öncesinde şu kavramlar öğretilir:

- **Dün – Bugün – Yarın**
- **Hafta**
- **Ay**
- **Mevsimler**

Uzun tarih anlatımları yerine **günlük yaşam örnekleri** kullanılmalıdır.

Kısaca:

Okul öncesinde takvim, günlük rutin, görseller, oyunlar ve sınıf etkinlikleri ile anlatılır. Amaç çocukların zamanı **hissetmesi ve günlük yaşamla ilişkilendirmesidir**.

Tema (Çiftlik Hayvanları ve Çağlar)

6 Yaş

Yazının İcadı

Yazının icadı, insanlık tarihindeki en önemli gelişmelerden biridir. Yazı sayesinde insanlar düşüncelerini, bilgilerini ve olayları **kalıcı olarak kaydedebilmiştir**.

Yazıyı Kim İcat Etti?

Yazı ilk kez **Sümerler** tarafından yaklaşık **MÖ 3200 yıllarında** icat edilmiştir. Sümerler Mezopotamya bölgesinde yaşamıştır (bugünkü Irak civarı).

İlk Yazı Türü

Sümerlerin kullandığı yazı **çivi yazısı** olarak adlandırılır.

Bu yazıda:

- Kil tabletler kullanılırdı.
- Kamıştan yapılan bir kalemle kilin üzerine işaretler çizilirdi.
- İşaretler çiviye benzediği için bu yazıya **çivi yazısı** denmiştir.

Yazı Neden İcat Edildi?

İlk başta yazı şu ihtiyaçlar için kullanılmıştır:

- ticaret kayıtlarını tutmak

- ürünleri ve malları kaydetmek
- vergileri yazmak
- önemli olayları kaydetmek

Yazının Önemi

Yazının icadı sayesinde:

- Bilgiler **gelecek nesillere aktarılabildi**.
- Tarih yazılmaya başlandı.
- Bilim, eğitim ve kültür gelişti.

☆ İlginç Bilgi

Yazının icadı o kadar önemli bir gelişmedir ki tarihçiler insanlık tarihini iki döneme ayırır:

- **Tarih Öncesi Çağlar:** Yazı yoktur.
- **Tarihi Çağlar:** Yazı vardır.

✓ Kısaca:

Yazı, Sümerler tarafından yaklaşık 5200 yıl önce icat edilmiş ve insanların bilgilerini kaydetmesini sağlayarak medeniyetlerin gelişmesine büyük katkı sağlamıştır.

Çivi Yazısı Etkinliği (Kil Tablet Çalışması)

Etkinliğin Amacı

- Çocukların **yazının icadı** hakkında fikir edinmesi
- Eski insanların nasıl yazı yazdığını **deneyimleyerek öğrenmesi**
- El kaslarını ve **ince motor becerilerini geliştirmesi**

Materyaller

- Oyun hamuru veya kil
- Dondurma çubuğu / kürdan / kalem ucu
- Çivi yazısı örnek kartları
- Küçük plastik tabak veya karton

Etkinliğin Uygulanışı

1. Sohbet Bölümü

Öğretmen çocuklara anlatır:

“Çok eski zamanlarda insanlar defter ve kalem kullanmıyordu. Bilgilerini **kil tabletlerin üzerine** yazıyorlardı. Buna **çivi yazısı** deniyordu.”

Çocuklara çivi yazısı görselleri gösterilir.

2. Kil Tablet Yapımı

1. Çocuklara bir parça **oyun hamuru veya kil** verilir.
2. Hamur **yassı bir tablet şeklinde** yapılır.
3. Kürdan veya çubuk ile üzerine işaretler yapılır.

3. Çivi Yazısı Yazma

Çocuklar:

- çizgiler
- küçük üçgenler
- basit şekiller

yaparak **kendi çivi yazılarını oluşturur.**

İsterseniz çocuklardan:

- isimlerinin ilk harfini
- bir sembol (güneş, ev, kalp)

çizmelerini isteyebilirsiniz.

4. Sergi

Tabletler kurumaya bırakılır ve sınıfta “**Eski Yazılar Sergisi**” yapılır.

✿ Değerlendirme Soruları

- Eskiden insanlar **nereye yazı yazıyordu?**
- Çivi yazısı **neden bu isimle anılıyor?**
- Kil tablet yapmak **zor muydu kolay mıydı?**

3-4-5 Yaş

🐑 Koyunların İnsanlar İçin Önemi

Koyunlar, insanlar için çok faydalı olan evcil hayvanlardır. Binlerce yıldır insanlar koyun yetiştirerek hem beslenme hem de günlük ihtiyaçlarını karşılamaktadır.

🥛 1. Besin Kaynağıdır

Koyunlardan elde edilen ürünler insanların beslenmesinde önemli yer tutar.

- **Et:** Koyun eti birçok yemekte kullanılır.
- **Süt:** Koyun sütünden peynir, yoğurt ve tereyağı yapılabilir.
- **Peynir:** Özellikle koyun sütünden yapılan peynirler çok besleyicidir.

2. Yün Kaynağıdır

Koyunların tüylerine **yün** denir. Bu yünler kesilerek:

- kazak
- halı
- battaniye
- çorap

gibi ürünler yapılır.

3. Çiftçilere Gelir Sağlar

Koyun yetiştiriciliği birçok insan için **geçim kaynağıdır**. Çiftçiler koyunlardan elde ettikleri ürünleri satarak para kazanır.

4. Doğaya Katkı Sağlar

Koyunlar otlayarak:

- bazı bitkilerin aşırı büyümesini engeller
- meraların dengeli kalmasına yardımcı olur.

5. İnsanlarla Dosttur

Koyunlar sakin ve uysal hayvanlardır. Bu nedenle insanlar onları kolayca yetiştirebilir.

Kısaca:

Koyunlar; et, süt ve yün sağlayan, çiftçilere gelir getiren ve insanların hayatında önemli yere sahip olan faydalı hayvanlardır.

Koyunun Nereleri Yenir?

Koyun, insanlar için önemli bir besin kaynağıdır. Koyunun birçok farklı kısmı yemeklerde kullanılabilir.

1. Et Kısımları

Koyunun en çok tüketilen kısmı etidir. Başlıca et bölümleri şunlardır:

- **But:** Arka bacak kısmıdır. Fırın veya kebab yapılabilir.
- **Kol:** Ön bacak kısmıdır. Tencere yemeklerinde kullanılır.

- **Pirzola:** Kaburga kısmından çıkar. Izgara yapılır.
- **Gerdan:** Boyun kısmıdır. Haşlama veya güveçte kullanılır.
- **Kaburga:** Fırında veya mangalda pişirilebilir.

2. Sakatat (İç Organlar)

Koyunun bazı iç organları da yemeklerde kullanılır.

- **Karaciğer**
- **Böbrek**
- **Yürek (kalp)**
- **İşkembe**
- **Bağırsak (mumbar dolması yapılabilir)**

3. Diğer Kullanılan Kısımlar

- **Kelle (baş):** Kelle paça çorbası yapılabilir.
- **Ayak (paça):** Çorbalarda kullanılır.
- **Kuyruk yağı:** Yemeklere lezzet vermek için kullanılır.

Kısaca:

Koyunun but, kol, pirzola, kaburga gibi etleri ve bazı iç organları insanlar tarafından yemeklerde kullanılabilir.

İngilizce

GB English Class (5–6 Years)

What Will We Learn?

Opposites

Children will learn that **opposites are words with different meanings.**

Examples that will be practiced:

Big – Small
Hot – Cold
Fast – Slow
Happy – Sad
Day – Night
Up – Down
Open – Close
Full – Empty
Tall – Short
Clean – Dirty
In – Out
Yes – No
Stop – Go
Push – Pull

Near – Far
Soft – Hard

Children will practice these words with **movement games and examples.**

Farm Animals and Babies

Children will learn farm animals and their babies:

Cow — Calf
Sheep — Lamb
Goat — Kid
Horse — Foal
Chicken — Chick
Duck — Duckling
Pig — Piglet
Dog — Puppy
Cat — Kitten
Turkey — Poult

Example sentences children will practice:

- The cow has a calf.
- The sheep has a lamb.
- The chicken has a chick.
- The duck has a duckling.

Future with Will

Children will learn how to talk about the **future using “will.”**

Structure:

Subject + will + verb

Examples:

I will play.
She will eat.
He will help.

Negative form:

I won't cry.
He won't shout.
We won't be late.

Children will practice **future plans** with simple sentences.

Past Tense

Children will learn how to talk about **things that happened before**.

Examples:

I played.
She walked.
They watched TV.

Negative:

I didn't play.
She didn't walk.

Questions:

Did you play?
Did she walk?

Time words:

yesterday
last week
last year
ago

Types of Places

Children will learn different **places in our world**.

Places where we live
House – Apartment

Places where we learn
School – Library

Places where we play
Park – Playground – Zoo

Places where people work
Hospital – Farm – Office

Places where we eat or shop
Restaurant – Shop

Example sentences:

I live in a house.
I study at school.
I play in the park.
Doctors work in a hospital.

Speaking Practice

Children will talk about **weekend plans using “will.”**

Examples:

I will play in the park.
I will ride my bike.
I will visit my grandma.
I will watch a movie.
I will read a story.
I will draw a picture.
I will eat ice cream.
I will go to the zoo.

Prepositions

Children will practice **location words**:

on
in
under
by
in front of
behind
between
above

Mini tasks will help children understand the meaning:

Put the ball under the table.
Put the pencil in the box.
Hold your bottle above your head.

Letter of the Week: F

Children will learn the **sound of the letter F**.

Sound: /f/

Words:

Fish 
Frog 
Flower 

Fox 🦊
Fan

Example sentences:

F is for fish.
The frog is funny.
I see a flower.

☆ Skills Children Will Develop

- Speaking in English
- Vocabulary building
- Sentence formation
- Listening skills
- Confidence in conversation

Almanca

DE Deutschunterricht

Im Unterricht werden die **Körperteile und ihre Artikel wiederholt und gelernt**.
Die Kinder werden folgende Wörter üben:

der Kopf, die Schulter, das Knie, der Fuß, der Bauch, die Augen, das Auge, die Ohren, das Ohr, die Nase, der Mund, die Zähne, die Zunge, die Hand, der Arm, der Finger.

Anschließend werden die Kinder den Reim „**Wo ist mein Körperteil?**“ gemeinsam sprechen und dabei die gelernten Wörter wiederholen.

Danach werden die **Obstnamen und ihre Artikel wiederholt**.
Die Kinder werden auch über die **Farben der Früchte sprechen**, zum Beispiel:

- „Der Apfel ist rot.“

Außerdem werden die Kinder üben, **sich auf Deutsch vorzustellen**, zum Beispiel:

- „Ich heiße ...“
- „Ich bin fünf Jahre alt.“

DE Deutschunterricht

Der Unterricht wird mit einem **Reim über Gegensätze** beginnen. Dabei werden die folgenden Gegensätze wiederholt:

- groß – klein
- alt – jung
- heiß – kalt
- schnell – langsam
- gut – schlecht

- hell – dunkel
- laut – leise

Danach werden die Kinder üben, **ihre Freunde vorzustellen**, zum Beispiel:

- „Er/Sie heißt ...“
- „Er/Sie ist ... Jahre alt.“
- „Er/Sie kommt aus der Türkei.“
- „Er/Sie ist Student/Studentin.“

Anschließend werden die **Familienmitglieder** wiederholt:

Bruder, Schwester, Mutter, Vater, Großmutter, Großvater.

Die Kinder werden auch lernen, über ihre Geschwister zu sprechen. Dazu wird die Frage gestellt:

„Wie viele Brüder oder Schwestern hast du?“

Mögliche Antworten werden geübt:

- Ich habe einen Bruder.
- Ich habe zwei Schwestern.
- Ich habe zwei Brüder.
- Ich habe eine Schwester.
- Ich habe keinen Bruder und keine Schwester.

DE Deutschunterricht

Im Unterricht werden erneut die **Körperteile und ihre Artikel wiederholt und geübt**.

Die Kinder werden den Reim **„Wo ist mein Körperteil?“** sprechen, um die Wörter spielerisch zu festigen.

Außerdem werden die **Obstnamen und ihre Artikel wiederholt** und die Kinder werden über die **Farben der Früchte sprechen**, zum Beispiel:

- „Der Apfel ist rot.“

Zum Abschluss werden die Kinder weiter üben, **sich auf Deutsch vorzustellen**, zum Beispiel:

- „Ich heiße ...“
- „Ich bin fünf Jahre alt.“

Hazine Avı

Algorithm Class

Derste öğrencilerle birlikte **“Loops” (döngüler) kitabı tamamlanacaktır**. Kitap üzerinden döngü kavramı tekrar edilecek ve çocukların konuyu pekiştirmeleri sağlanacaktır.

Ardından öğrencilerden **bir döngü örneği vermeleri** istenecek ve bu döngünün **sonlu (finite) mi yoksa sonsuz (infinite) mi** olduğu üzerine birlikte konuşulacaktır.

Daha sonra öğrencilerle birlikte **bir duvar oluşturma problemi** üzerine beyin fırtınası yapılacaktır. Duvarın ortasında bir kapı olacak şekilde ve üzerine iki sıra daha eklenerek nasıl oluşturulabileceği adım adım düşünülerek planlanacaktır.

Örnek algoritma şu şekilde uygulanacaktır:

- İki blok yerleştirilecek
- Bir blok boş bırakılacak
- İki blok daha yerleştirilecek
- Bu işlem **5 kez tekrar edilecektir**

Ardından:

- Bir blok yerleştirilecek
- Çimento eklenecek
- Bir blok daha yerleştirilecektir

Bu işlem **2 kez tekrar edilecektir.**

Etkinliğin devamında öğrenciler **“for döngüsü”** kavramını uygulamalı olarak deneyimleyeceklerdir.

Örnek uygulamalar:

- Her blok için **iki misket alınacaktır**
- Her iki misket için **bir top alınacaktır**
- Her **kırmızı üçgen için bir zıplama yapılacaktır**

Bu etkinliklerle çocukların **tekrar eden işlemleri fark etmeleri ve algoritmik düşünme becerilerini geliştirmeleri** hedeflenecektir.

Algorithm Class

Derste öğrencilerle birlikte **1 boyutlu (1D), 2 boyutlu (2D) ve 3 boyutlu (3D) şekiller** tekrar edilecektir.

Ardından öğrenciler farklı **nesneler ve renkler kullanarak üç boyutlu şekillerle sınıflandırma (sorting) etkinliğine** devam edeceklerdir.

Bu etkinlik sayesinde çocuklar:

- Şekilleri boyutlarına göre ayırt etmeyi
- Nesneleri özelliklerine göre gruplandırmayı

- Uzamsal düşünme becerilerini geliştirmeyi

deneyimleyeceklerdir.

Satranç

Satranç Dersi

Derste öğrencilerle birlikte satranç tahtasında **tüm taşların başlangıç yerleri tekrar edilecek** ve taşların doğru dizilişi pekiştirilecektir. Daha önce öğrenilen **şah taşı yeniden gözden geçirilecektir.**

Öğrencilere **şahın takımın lideri olduğu** anlatılacaktır. Diğer taşların görevinin şahı korumak olduğu vurgulanacaktır. Ayrıca şahın **her yöne yalnızca bir kare hareket edebileceği** açıklanacaktır.

Şahın tehlikede olduğu durumlar ele alınacaktır. Eğer rakip taşlardan biri bir sonraki hamlede şahı alabilecek durumdaysa buna **“Şah!” (Check)** denildiği anlatılacaktır. Böyle bir durumda oyuncunun **önce şahını koruması gerektiği**, şah tehlikedeyken başka bir hamle yapılamayacağı açıklanacaktır.

Eski savaşlardan örnek verilerek şahın aslında bir savaşçı olmadığı, ancak **gerekli durumlarda savaşılabileceği** anlatılacaktır. Bu nedenle şah taşının gereksiz yere oyunun ortasına çıkarılmamasının daha güvenli olduğu vurgulanacaktır.

Dersin uygulama bölümünde öğrenciler **at taşı olmadan** satranç oynayarak arkadaşlarıyla **dostluk maçı yapacaktır.**

Satranç Etkinliği

Öğrenciler çeşitli **satranç bulmacaları çözeceklerdir.** Bu bulmacalardan bazıları **rok hamlesi kullanılarak** çözülecektir.

Çocuklar arkadaşlarıyla **dostluk maçları yaparak** öğrendikleri bilgileri oyun içinde uygulama fırsatı bulacaktır.

Ayrıca öğrenciler **satranç taktiklerini tanımaya başlayacak** ve bazı temel taktiklerin nasıl engellenebileceğini öğrenmeye çalışacaktır.

Satranç Etkinliği

Öğrenciler farklı **satranç bulmacaları çözmeye devam edecektir.**

Bu süreçte çocuklara, bazı durumlarda oyunu kazanabilmek için **bir taşı feda etmenin gerekebileceği** anlatılacaktır.

Bulmacalardan birinde yeni bir satranç taktiği olan **at çatalı (fork)** incelenecektir. At taşının aynı anda iki taşı tehdit edebileceği örneklerle gösterilecektir.

Dersin sonunda öğrenciler arkadaşlarıyla **dostluk maçı yaparak** öğrendikleri stratejileri oyun içinde deneyecektir.

Kodlama

Coding Class

Dersin başlangıcında öğrenciler **kodlama alanı üzerinde yürüyerek** etkinliği deneyimleyeceklerdir. Ardından yaptıkları etkinlikle ilgili **çalışma sayfasını tamamlayacaklardır.**

Bu etkinlikte öğrenciler **“turn” (dön) okunu okumayı ve kullanmayı** öğreneceklerdir. Bu aşamada çocuklar yalnızca **dönme hareketini** uygulayacak, ileri doğru hareket etmeyeceklerdir.

Etkinlik sırasında öğrencilerin önünde farklı **nesneler bulunacaktır.** Verilen **koordinatlara göre** öğrenciler hangi nesnenin kendi koordinatları olduğunu bulmaya çalışacaklardır.

Bu çalışmada yönlendirmeler **oyun alanına göre değil, öğrencilerin bulunduğu konuma göre** yapılacaktır. Böylece çocuklar yön kavramını kendi konumlarına göre düşünmeyi deneyimleyeceklerdir.

Coding

Dersin devamında öğrenciler **dönme ve hareket etme komutlarını** daha karmaşık örüntüler içinde kullanacaklardır.

Bu etkinlikte öğrenciler **1’den 10’a kadar bir yolu bulmaya çalışacaklardır.** Farklı yollar mümkün olacağı için her öğrenci **kendine özgü bir rota** oluşturabilecektir.

Öğrenciler önce **kodlama halısı üzerinde yolu keşfedecek**, ardından hareket ettikleri yolu **çalışma kağıtları üzerinde işaretleyeceklerdir.**

Bu etkinlik sayesinde çocuklar:

- Yön kavramlarını kullanmayı
- Adım adım düşünmeyi
- Problem çözmeyi
- Kodlama mantığını oyun yoluyla keşfetmeyi

deneyimleyeceklerdir.

Coding Class

Dersin başlangıcında öğrenciler **kodlama alanında hareket ederek etkinliği uygulayacak**, ardından etkinlikle ilgili **çalışma sayfasını tamamlayacaklardır.**

Etkinlikte öğrenciler **“turn” okunu okumayı ve doğru şekilde kullanmayı** öğreneceklerdir. Bu bölümde yalnızca **dönme komutu** uygulanacaktır.

Öğrencilere farklı nesneler verilecek ve **verilen koordinatlara göre kendi koordinatlarını bulmaları** istenecektir.

Bu çalışmada yönler **oyun alanına göre değil, öğrencilerin kendi konumlarına göre** belirlenecektir. Böylece öğrenciler yön kavramlarını daha bilinçli şekilde kullanmayı öğreneceklerdir.

Nezaket (Diş Fırçalamanın Önemi)

5-6 Yaş

☑ Çocuklarda Diş Fırçalamanın Önemi

Diş fırçalamak, çocukların **ağız ve diş sağlığını korumak** için çok önemlidir. Küçük yaşlarda kazanılan diş fırçalama alışkanlığı, çocukların ileriki yaşlarda da sağlıklı dişlere sahip olmasına yardımcı olur.



1. Dişleri Çürüklerden Korur

Yemek yedikten sonra dişlerin üzerinde **yemek artıkları ve bakteriler** birikir. Diş fırçalamak bu bakterileri temizler ve **diş çürüklerini önler**.



2. Dişleri Güçlü ve Sağlıklı Tutar

Düzenli fırçalama sayesinde dişler **daha güçlü ve temiz** olur. Bu da çocukların rahatça yemek yemesine ve gülmesine yardımcı olur.



3. Ağız Kokusu Oluşmasını Önler

Dişler temizlenmediğinde ağızda kötü koku oluşabilir. Diş fırçalamak **ağız kokusunu önler** ve ağız hijyenini sağlar.

☑ 4. Sağlıklı Bir Alışkanlık Kazandırır

Çocuklar küçük yaşta diş fırçalamayı öğrenirse, bu davranış **hayat boyu süren bir alışkanlık** haline gelir.



Dişler Ne Zaman Fırçalanmalı?

Çocuklara dişlerini:

- **Sabah kahvaltıdan sonra**
- **Gece yatmadan önce**

fırçalama alışkanlığı kazandırılmalıdır.

✿ Kısaca

Diş fırçalamak; dişleri temiz tutar, çürükleri önler ve çocukların sağlıklı gülümsemelerine yardımcı olur.

Kavram

5–6 Yaş Önce Şimdi Sonra (Çalışma Kağıdı Var)

 “Önce – Şimdi – Sonra” Kavram Etkinliği (Okul Öncesi)

Amaç

- Çocukların **zaman sıralaması** kavramını öğrenmesi
- Günlük olayları **sıralama becerisi** kazanması
- Dil gelişimi ve düşünme becerilerini desteklemek

1. Günlük Yaşam Sıralama Oyunu

Öğretmen çocuklara sorar:

- **Önce** ne yaparız?
- **Şimdi** ne yapıyoruz?
- **Sonra** ne yapacağız?

Örnek:

- **Önce:** Okula geldik
- **Şimdi:** Etkinlik yapıyoruz
- **Sonra:** Oyun oynayacağız

2. Resim Sıralama Etkinliği

3 resim hazırlanır:

1. Çocuk diş fırçalamadan önce
2. Çocuk diş fırçalarken
3. Çocuk dişlerini fırçaladıktan sonra

Çocuklardan resimleri **doğru sıraya koymaları** istenir.

3. Drama Oyunu

Öğretmen şöyle anlatır:

“Bir çocuk parkta oynamaya gitti.”

- **Önce** ayakkabılarını giydi
- **Şimdi** parkta oynuyor
- **Sonra** eve dönecek

Çocuklar hareketlerle canlandırır.

4. Çizim Etkinliği

Çalışma kağıdı 3 bölüme ayrılır:

Önce Şimdi Sonra

Çocuklar:

- **Önce:** okula gelme resmi
- **Şimdi:** sınıfta etkinlik resmi
- **Sonra:** eve gitme resmi

çizer.

Değerlendirme Soruları

- Sabah kalkınca **önce** ne yaparsın?
- **Şimdi** sınıfta ne yapıyoruz?
- Okuldan sonra **sonra** ne yapacaksın?

Duygusal Zeka

5–6 Yaş “Hiddet (Öfke)” Duygusal Zekâ Etkinliği

Amaç

- Çocukların **öfke / hiddet duygusunu tanıması**
- Öfkelenildiğinde **kendini sakinleştirme yollarını öğrenmesi**
- Duygularını **zarar vermeden ifade edebilmesi**

1. Duygu Tanıma Etkinliği

Öğretmen bir yüz ifadesi yapar (kaşlar çatık, dudaklar sıkılmış).

Sorular sorulur:

- “Bu yüz nasıl bir duygu gösteriyor?”
- “Siz ne zaman kızarsınız?”

Çocuklar **öfke yüzü** yaparak taklit eder.

2. Hikâye ile Anlatma

Öğretmen kısa bir hikâye anlatır:

“Ali oyuncak arabasıyla oynuyordu.
Arkadaşı arabayı izinsiz aldı.
Ali çok kızdı.”

Sorular:

- Ali nasıl hissediyor?
- Ali ne yapabilir?

3. Sakinleşme Tekniği (Balon Nefesi)

Çocuklara öğretilir:

1. Burnundan **derin nefes al**
2. Ağızından **yavaşça ver**
3. Sanki **balon şişiriyormuş gibi**

Bu yöntem çocukların **öfkeyi kontrol etmeyi öğrenmesine** yardımcı olur.

4. “Ne Yapabilirim?” Oyunu

Kartlar hazırlanır:

Durum:

- Arkadaşın oyuncağını aldı
- Oyun kaybettin
- Beklemek zorundasın

Çocuklardan **doğru davranışı** söylemeleri istenir:

- ✓ öğretmene söylemek
- ✓ konuşmak
- ✓ derin nefes almak

Değerlendirme Soruları

- Öfkeli olduğunda ne yapabilirsin?
- Arkadaşımıza bağırarak doğru mu?
- Sakinleşmek için hangi yöntemi kullanabiliriz?

P4C

5–6 Yaş P4C Etkinliği: “Görünmeyen Şeyler Var mı?”

Amaç

- Çocukların **düşünme ve sorgulama becerilerini geliştirmek**
- Soyut kavramlar üzerine **fikir yürütmelerini sağlamak**

- Farklı görüşleri **dinleme ve ifade etme becerisi kazandırmak**

Uyarıcı Hikâye

Öğretmen kısa bir hikâye anlatır:

“Ece parkta oynarken rüzgâr esti.
Ece rüzgârı hissetti ama rüzgârı göremedi.
Sonra düşündü:
‘Göremediğimiz şeyler gerçekten var mı?’”

P4C Soru Çemberi

Çocuklara düşünmeleri için sorular sorulur:

- Rüzgârı görebilir miyiz?
- Göremediğimiz şeyler var olabilir mi?
- Sevgi görünür mü?
- Kokuyu görebilir miyiz?

Çocuklar sırayla fikirlerini söyler.

Düşünme Oyunu

Öğretmen iki kart gösterir:

- **Görülebilir şeyler:** ağaç, oyuncak, kitap
- **Görülemez şeyler:** rüzgâr, sevgi, koku

Çocuklardan kartları “**görünür – görünmez**” olarak ayırmaları istenir.

Çizim Etkinliği

Çocuklara kağıt verilir.

“Göremediğin ama var olduğunu düşündüğün bir şeyi çiz.”

Örnekler:

- rüzgâr
- sevgi
- hayal

Düşünme Soruları

- Bir şeyi görmek zorunda mıyız ki var olsun?
- Ses görünür mü?
- Hayal ettiğimiz şeyler gerçek olabilir mi?

Fernando Botero – “Aile” Resmi

Aile” (La Familia) tablosu, Kolombiyalı ressam **Fernando Botero**’nun ünlü eserlerinden biridir. Botero’nun resimleri dünyada hemen tanınır çünkü resimlerindeki insanlar ve nesneler **çok yuvarlak ve büyük** çizilir.

Resmin Özellikleri

- Resimde bir **anne, baba ve çocuklardan oluşan bir aile** görülür.
- Tablodaki kişiler **abartılı şekilde yuvarlak ve büyük** yapılmıştır.
- Bu tarz Botero’nun kendine özgü sanat anlayışıdır.
- Resimlerde genellikle **sakin yüz ifadeleri ve düzenli bir duruş** vardır.

Botero bu tarzına **“Boterismo”** denilen bir sanat stili kazandırmıştır.

Resmin Anlamı

“Aile” resmi genellikle şu fikirleri anlatır:

- **Ailenin birlikte olması**
- **Toplumdaki insanların günlük yaşamı**
- İnsanların **farklı görünümünün de güzel olabileceği**

Botero, insanları farklı ve büyük çizerek **güzelliğin tek bir kalıbı olmadığını** göstermeye çalışır.

Botero’nun Sanat Tarzı

Botero’nun resimlerinde:

- büyük ve yuvarlak insanlar
- sade arka planlar
- parlak renkler
- günlük yaşam sahneleri

çok sık görülür.

Kısaca:

“Aile” resmi, Fernando Botero’nun yuvarlak ve abartılı figürlerle yaptığı, aile yaşamını anlatan ünlü tablolarından biridir.

Spor

Ders içeriği branş öğretmeni tarafından hazırlanmaktadır.

Müzik

Ders içeriği branş öğretmeni tarafından hazırlanmaktadır.

Havuz

Ders içeriđi branş öđretmeni tarafından hazırlanmaktadır.

Deney

“Mikroplar ve Dişler” Deneyi (Okul Öncesi)

Bu basit deney, çocuklara **dişlerin neden fırçalanması gerektiđini** somut şekilde anlatmak için yapılır. Yumurta kabuđu diş minesine benzediđi için deneyde **diş** temsil eder.

Amaç

- Çocukların diş sađlığını anlaması
- Mikropların ve asitli içeceklerin dişlere zarar verebileceđini görmesi
- Diş fırçalamanın önemini kavraması

Materyaller

- 2 adet haşlanmış yumurta
- 2 adet şeffaf bardak
- Sirke veya kola
- Su
- Diş fırçası (gösterim için)

Deneyin Yapılışı

1. Hazırlık

Çocuklara yumurtayı gösterin ve şöyle söyleyin:

“Yumurta kabuđu dişimize benzer. Şimdi dişlerin mikroplarla karşılaşınca ne olduđunu göreceğiz.”

2. Deney

1. Bir bardađa **su** koyun.
2. Diđer bardađa **sirke veya kola** koyun.
3. Bir yumurtayı suya, diđerini sirke/kolaya koyun.
4. Bir gün bekleyin.

3. Sonuç

Ertesi gün çocuklarla yumurtaları inceleyin.

- Suda duran yumurta **aynı kalır**.
- Sirke veya koladaki yumurtanın **kabuđu yumuşar veya zarar görür**.

Çocuklarla Sohbet

Sorulabilecek sorular:

- Sizce dişlerimizi fırçalamazsak ne olur?
- Gazlı içecekler dişlere zarar verebilir mi?
- Dişlerimizi günde kaç kez fırçalamalıyız?

Mutfak -

Bu hafta mutfak etkinliği yok.

Duyu Bütünleme (Roller Slide) Devam

✳ DUYU BÜTÜNLEME ETKİNLİĞİ

✳ Etkinlik Örneği: “Topu Kaydır”

Malzemeler

- Roller slide
- Küçük top veya oyuncak

Uygulama

1. Çocuk roller slide’ın üstüne **yüzüstü uzanır.**
2. Elleri kullanarak **yavaşça aşağı doğru kayar.**
3. Kayarken elindeki **topu aşağıdaki sepete bırakır.**
4. Çocuk tekrar yukarı çıkıp etkinliği tekrar eder.

📦 Alternatif Oyunlar

- **Hayvan yürüyüşü:** Kaydıktan sonra tavşan veya ayı yürüyüşü yapma
- **Renk bulma:** Kaydıktan sonra yerdeki renkli kartı bulma
- **Top taşıma:** Kayarken küçük bir topu düşürmeden tutma

Evden (Günübirlik)

5-6 Yaş

Ses çalışmalarında hangi ses grubunu çalışıyor iseniz çocuklardan o ses ile başlayan bir nesneyi evden getirmelerini isteyelim.

Evden (Tema)

4-5 Yaş

Bu ay temamız Çiftlik Hayvanları. Çocuklardan temada kullanılmak üzere çiftlik hayvanları isteyelim.